VAMPIRISME à 7TH SEA

Par **Daemonkarl**

Illustration[1] de garde : **Marjorie CARMONA**

SOMMAIRE

1 PREAMBULE 2

2 LES ORIGINES 2

3 NATURALISME 4

4 REGLES 8

[1] Autres illustrations : issues de la gamme « *les secrets de la 7ème Mer* »

I. PREAMBULE

Au cas où…, je ne vais pas donner trop d'explications dans ce préambule pour éviter de spoiler quoi que ce soit. Sachez qu'à la question *« Pourquoi mettre des vampires dans le monde des* ***secrets de la 7ème mer*** *? »,* la réponse est tout simplement : *« car ils trouvent naturellement leur place dans ce jeu »*. Faites-moi confiance pour l'instant, je détaillerai en quoi ci-dessous.

Que les Non-MJ passe leur chemin, je vais donner des informations qu'il serait dommage d'apprendre en dehors du jeu.

C'est bon ? Il ne reste que des MJ ?

Dans le monde des **secrets de la 7ème Mer** et sa cosmogonie, le sang à une place importante car c'est grâce à lui que les sorcelleries se transmettent de génération en génération et que les êtres possédant ce précieux sang en eux peuvent utiliser des dons merveilleux. L'Alchimie du sang démontre même que ce fluide vital est l'essence même du pouvoir car les effets perdurent même en dehors du corps. Il est donc tout naturel de faire le lien avec le vampirisme, ou du moins de se poser des questions sur une pratique où le sang est si primordial ! Le vampirisme se présente donc comme une forme particulière de Sorcellerie, qui se transmet elle aussi via le sang (mais non par la procréation) et à encore une fois pour origine, les Syrneths.

II. ORIGINES

II.1 « PREMIER NÉ»

Les premiers vampires sont nés en Veche ; la région qui a vécu le terrible et dernier affrontement entre les Razhdosts et les Syrneths. Durant cette « *titanomachie* », le sang des anciennes races a coulé à flots sur Théah et plus particulièrement sur les terres de la Veche qui s'en est longuement abreuvé. Les siècles passant, le sang absorbé par la terre s'est aggloméré en petites pierres rouges (Syrneth) et blanches (Razhdost), toutes deux renfermant un grand potentiel. Mais le plus puissant (du moins pour l'homme) est le sang Syrneth qui renferme un terrible pouvoir que **Saska Tomiechevna,** Duchesse de la Veche, fut la première à découvrir… par hasard !

Toute petite, Saska avait pris l'habitude de mettre dans la bouche *« ces jolies petites perles rougeâtres »* et cet innocent comportement enfantin scella son destin à jamais.

Ainsi, Elle apprit rapidement à sentir la différence entre les deux types de pierres, car même les blanchâtre[2] avait un goût bien particulier ; et ses préférées étaient les pierres rouge sombre. Plus elle les suçait, plus elle les adorait et ne pouvait s'en passer. En grandissant et inconsciemment, elle développa de nombreux pouvoirs issus de ses pierres mais aussi et surtout, un goût

[2] Sang de Razhdost ; je vous laisse le soin d'imaginer le pouvoir qu'elles pourraient renfermer.

immodéré pour le sang ![3] Et quand bien même cela l'avait changé physiquement et psychologiquement, elle ne regretta jamais…

Il est difficile de déterminer avec précision sa transformation définitive en vampire mais l'on retiendra la date symbolique de 518 AV (qui correspond à sa prise de pouvoir et la visite nocturne dans sa tente des conseillers de son père). Grâce à ces pierres de sang, Saska Tomiechevna devint, ainsi, la première Nosferatu de Théah.

Mais recouvrons d'un voile carmin l'histoire de cette illustre et cruelle femme pour nous concentrer sur l'ensemble de cette race de morts-vivants.

II.2 PROPAGATION

Saska « enfanta » de nouveaux vampires, ce qui eu pour conséquence d'augmenter le nombre de disparitions et de meurtres en Veche. Dans un premier temps, les villageois se sont mis à raconter des histoires, à tenter de trouver une explication à ces disparitions et ces corps retrouvés exsangues. Puis, par la suite, les commérages sont devenus des nouvelles du *« pays »*, colportés par des marchants itinérants, élargissant ainsi l'aire de propagation du mythe : de la région aux autres duchés et finalement à tout Théah.

Mais ce qui permit surtout à ces histoires de se développer, fut le besoin sans cesse grandissant de ces créatures de s'éloigner les unes des autres. En effet, tous ces morts-vivants ne pouvaient vivre (se supporter) au même endroit et au gré des pérégrinations des jeunes vampires la rumeur prit de l'ampleur.

Dans le dialecte local de la Veche, on a commencé à appeler ces créatures : ***nefârtatul***. Ce vieux terme de la Veche provenant de ***nefârtat*** signifiant *« ennemi intime »* et dans sa version déterminée, ***Nefârtatul*** : l'Ennemi intime par excellence, « LEGIONS». Ce terme est l'inverse de *fârtat* (*« ami intime »*), qui désignait en ussuran archaïque de la Veche[4] le « frère de croix », c'est-à-dire l'ami avec lequel on échangeait son sang par coupures mises en contact, créant ainsi une fraternité consanguine symbolique. Étymologiquement, le terme de nefârtat porte donc la notion d'ennemi de sang.

Dans d'autre région de l'Ussura, le terme désignant ces créatures en patois local fût **Nusfîrşitul** qui signifie « le non fini », c'est-à-dire le non-mort, le mort-vivant.

Enfin, certains érudits assimilent la création du terme au mot **Necuratul**, qui veut dire "malpropre" et qui est, aussi, un lieu-dit de la Veche[5].

Quoi qu'il en soit, dans le monde moderne de Théah, chaque langue a adapté un terme, vampire en Montaigne et Avalon, vampir en Eisen, Nefârtatul en Ussura, vampiro en Vodacce et Castille, vampier en vendel … ET ***Nosferatu*** dans le langage des érudits (le Numain) quelque soit leur origine.

[3] Pour l'instant tout ceci est officiel, c'est à partir de ces informations que j'ai élaboré l'explication du vampirisme.

[4] Dans la réalité, il s'agit d'un mot en roumain ancien.
[5] un lieu des Carpates

III. NATURALISME

Goedendag,

Je me prénomme Rupert Tuvinen, Maitre de l'école Gelingen et professeur de zoologie & botanique (je ne citerai pas l'ensemble de mes compétences, inutile pour l'instant). Je rédige ce journal de bord pour que mon savoir ne soit pas perdu. Car, je suis seul dans une région reculée d'Eisen et je ne suis pas sûr de voir le jour se lever demain matin.

J'ai toujours été passionné par les créatures merveilleuses et dangereuses qui parcourent Théah. Certes, j'ai éradiqué beaucoup de nuisibles mais même si je suis un chasseur Gelingen, je me vois avant tout comme un naturaliste.

Bref, ceci est en quelques sortes le testament que je lègue à la Gloire de Théus : Aux mystères et secrets qu'il a caché dans sa création afin que nous tentions de percer ses mystères, afin que nous tentions d'élever notre âme par le savoir et la connaissance de notre environnement et de nous même… Mais je m'égare, je n'ai pas beaucoup de temps. Mon apprentie est déjà morte suite à une imprudence, la nuit dernière. Paix à son âme et que sa tendre mère se réjouisse de la voir auprès de Notre Seigneur. Afin de rentrer dans le vif du sujet, je vous prie de m'excuser pour la pauvre syntaxe de ce texte, mais je me sens réellement pressé, le temps joue contre moi.

Je souhaite en révéler le plus possible sur une race humanoïde, discrète (la plupart du temps), dangereuse, mais surtout morte : les Nosferatu, autrement dit Vampires. J'ai passé ma vie à enquêter sur ces Morts-vivants qui tels les Drachen[6], sont plutôt difficiles à rencontrer. Mais contrairement à ces derniers, il existe des vampires partout sur Théah. Voici donc une synthèse de mon savoir ; si vous arrivez à décrypter mes notes dans les pages suivantes vous en apprendrez certainement plus mais je n'ai clairement pas le temps de tout rédiger au propre. Avant le couché de Solas, je ne pourrais qu'aller à l'essentiel sans pouvoir apporter de preuves ; je vous prie de me croire sur parole, ou de tenter de décrypter le reste de mon carnet.

Confrères naturalistes, amis chasseurs,
Écoutez bien ce que j'ai à dire.

Les nosferatus sont des créatures généralement solitaires bien que certaines aiment pourtant s'entourer d'une cour. De prime abord, ils paraissent hautement humains, du moins pour tout un chacun. Pourtant il existe des particularités psychologiques et physiologiques importantes que je vais tenter de résumer.

Passons rapidement sur leur physiologie, il est tout ce qu'il y a de plus classique et les légendes sont vraies: Ils sont humains mais possèdent de longues canines. Ils sont généralement plus beau ou au contraire plus laid que la moyenne et ont des ongles aussi solides que des griffes et… c'est tout.

[6] Pluriel de drache

Biologiquement parlant, ces créatures sont mortes et pour subsister malgré tout, ils se nourrissent de sang. Malheureusement, je n'ai pas réussi à déterminer la fréquence de ce besoin qui semble changeant selon les individus.

Par ailleurs, ce sont des êtres nocturnes : ils ne supportent pas la lumière de Solas et s'embrasent rapidement s'ils restent trop en contact de ses rayons.

Tant que nous sommes sur leurs faiblesses il faut noter la rapidité avec laquelle ils s'enflamment : les torches et à fortiori les bûchers sont très efficaces pour en venir à bout (encore faut-il s'approcher suffisamment). Ma théorie est qu'étant mort, leur corps est sec, du moins, bien plus qu'un humain.

Pour finir, leur corps est plus résistant que celui d'un humain, je pense même qu'ils ne ressentent pas la douleur. Même avec un bras en moins ces créatures restent très coriaces.

Cependant, il semblerait que la différence fondamentale entre hommes et Nosferatu se situe au niveau psychologique.

Tout d'abord, la plus évidente, le goût du sang, enfin, il s'agit plus d'un atavisme. C'est certes un besoin vital, mais c'est bien plus. Cette soif est parfois aussi forte que le désir d'un marin pour sa jenny après 6 mois en mer ou bien aussi forte que celle d'un opiomane en sevrage…

Mais au-delà de ce besoin, tous les nosferatus semblent avoir une, comment dire... une idée fixe. Tous sans exception ont une obsession. Lorsqu'il s'agit du sang, leur sadisme est légendaire. J'ai entendu parler d'une duchesse Ussurane du passé, ***Saska*** *me semble t'il, qui se baignait dans le sang frais de vierges. Mais parfois il s'agit de sensualisme et dans la matière j'ai eu l'occasion d'observer les frasques romanesques en Montaigne d'une nosferatu eisenöre dénommé* ***Carmilla*** *(il semblerait que sont vrai nom fut Comtesse Mircalla Karnstein, mais je n'ai aucune preuve). Je prie le ciel que nul vampire n'ait pour désir le pouvoir politique ou l'influence. Mais je suis grandement pessimiste.*

Pour finir, je ne puis conseiller qu'une chose : avant toute approche, tenter de découvrir cette obsession, car celle-ci est tellement vorace que, faibles créatures que nous sommes, vous risquez d'y être broyé !

D'autre part et j'y vois là l'explication de l'existence de ces obsessions, leur comportement et leur psyché semblent se construire sur la notion d'ennui ou de lassitude, voir de mélancolie. Comme si, figés à jamais dans le temps, ils souffraient psychologiquement de l'égrainement de ce dernier. Ils ne subiraient pas le vieillissement physique, mais une sorte d'érosion mentale. Bref, je pense que vous voyez le lien : souffrant de cet ennui dévorant, ils combattent celui-ci par une passion, une obsession atavique, seul salut pour leur psyché.

Je ne suis pas sur de rendre justice à toute la finesse de la psychologie vampirique, qui fut pour moi un sujet captivant et tellement exaltant, à mettre en perspective de nos attentes humaines. Malheureusement je dois avancer.

Cet ennui et cette course effrénée vers une obsession ne sont pas les seuls traits dominants du vampire. Cette race est aussi une race de fortes têtes et de dominateurs et le mot prédateur n'est pas forcément loin dans la liste. Nonobstant cet esprit impérieux, ils n'ont pas tous un égo démesuré (du moins, pas plus que chez les grands qui nous gouvernent). L'humanité étant juste au dessous dans leur chaine alimentaire, ils se posent donc naturellement au dessus de nous et après tout, mettriez-vous au même niveau l'homme et le bœuf qui va aller dans votre assiette ? Bref, s'ils ne méprisent pas l'humanité, ils ne s'en comportent pas moins en seigneurs. Mais je me refuse à dire aristocrate, certains ne sont guère plus que des ruffians sans éducations.

Venons en aux faiblesses présumées : ail, eau courante, crucifix, etc., bref tout ce qui permet au héros de nos légendes de détruire ou déjouer ces monstres ; et bien, je n'ai pas vu de règles précises, mais tous en ont. Il semblerait qu'ils ne partagent pas tous les mêmes faiblesses, à vous de trouver la bonne ! Mais une bonne technique consiste à les brûler complètement ou les décapiter. Ceci dit, de vous à moi, je ne connais pas beaucoup de créature qui résiste à une bonne décapitation.

J'ai déjà perdu beaucoup de temps et il me reste encore deux sujets importants à aborder, leur naissance et leurs pouvoirs.

Je commencerais par leurs pouvoirs qui sont très variables entre les individus. Déjà tous sont immortels, mais pas invincibles bien que possédant une capacité de régénération incroyable. Leur apparence surnaturelle, extrêmement belle ou au contraire repoussante, n'est pas un avantage à négliger et dans bien des cas, même la laideur à ses attraits. Il s'agit des seuls points communs que j'ai remarqués chez la dizaine de vampires que j'ai pu observer et je pense être de loin le plus grand spécialiste en nosferatu de Théah. Le reste des pouvoirs sont variables mais ils sont à l'égal des sorciers Skjæren, enchanteurs Glamour et changeformes Pyeryem. Voici une liste non exhaustive des pouvoirs observés :

- *Une vélocité impressionnante permettant d'arrêter un carreau d'arbalète,*
- *Une puissance musculaire permettant de faire des bonds de 10m,*
- *Une transformation en loup*
- *Asservir un homme d'un simple regard,*
- *Et bien d'autres encore…*

Solas va plonger dans les profondeurs de la nuit d'ici quelques minutes, je me dépêche donc d'en venir à la naissance du nosferatu.

J'ai eu la chance d'observer un rituel d'enfantement vampirique, je dis rituel car il s'agit bien de cela. Mais allons à l'essentiel de ce que j'ai vu :

J'étais invité par le Baron Lorrenzo di Maciano pour enquêter sur d'étranges agressions et disparitions dans sa baronnie. Disparitions qui venaient de s'étendre à quelques uns de ces serviteurs. Mais passons les détails !

Il faisait nuit et je me trouvais donc dans son château, ou pour être plus précis, dans un corridor secret ayant vu sur plusieurs pièces. J'ai ainsi observé le vampire entrer dans la chambre du fils du baron, maîtriser ce dernier avec une force incroyable et enfoncer un poignard dans le cœur du jeune homme. Le nosferatu était affreusement repoussant mais lorsque Brenno le vit, il ne poussa pas un seul cri, comme paralysé.

Le jeune seigneur mort, le vampire l'étendit sur le sol et le déshabilla.

Il l'embrassa ou plutôt, je ne suis pas sûr… soit il mordit au sang les lèvres du cadavre, soit les sienne… mais j'ai vu du sang couler et la réaction en fut très rapide : le corps se mis à convulser comme pris de spasme dû à un empoisonnement. Il semblerait que le corps humain soit allergique au sang de vampire lorsqu'il est avalé.

Pendant ce temps, l'horrible vampire prépara la pièce (en éloignant un peu les quelques meubles) puis sortit son matériel essentiellement de toilette (serviette, linge, eau qu'il chauffa à la cheminée…).

Au bout d'un long moment et après que Brenno se soit vidé de la plupart de ses fluides corporels, le vampire nettoya consciencieusement le jeune homme avec des produits dont je ne puis dire leur composition.

Puis, une fois préparé, le vampire mit une pierre dans la bouche du cadavre, s'ouvrit la main avec le poignard qui servit au meurtre et versa de son sang sur le corps. D'abord le front, puis les mains, les pieds, le sexe, le cœur et une bonne dose sur la pierre dans la bouche. Je suis presque sur de l'avoir entendu marmonner quelque chose avant de s'assoir et attendre sans un bruit.

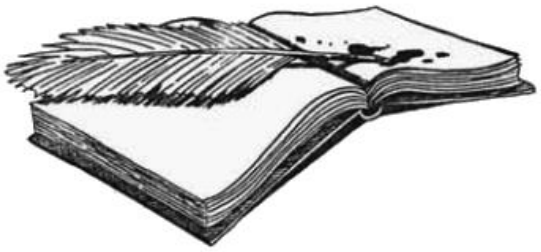
Durant quelques minutes, Brenno eut quelques convulsions et une vapeur sortit de son corps (certainement l'eau du corps s'évaporant, ce qui me conforte dans la théorie du dessèchement du corps et la sensibilité au feu) Brenno s'est relevé, l'air étourdit, définitivement mort et clairement plus humain.

C'était la dernière pièce manquante du puzzle et je souhaitais plus que tout découvrir les secrets de cette naissance, mon œuvre est donc incomplète. Je laisse donc le soin à d'autres de percer les secrets de ce que j'ai vu.

Ha ! Une dernière remarque sur la morsure vampirique. Lorsque le nosferatu mord une victime, ses canines libèrent une substance qui apaise la victime. Il semblerait qu'elle agisse comme un anesthésiant mais aussi un euphorisant. Ainsi, la victime ne ressent pas de douleur, mieux, elle ressent un bien être qui « la berce ».

Je pense avoir dit le plus important… Pour l'heure, je suis allé trop loin sans précautions et je ne suis pas sûr de survivre à cette nuit. Que Théus pardonne mes péchés !

Dr Rupert Tuvinen,
Professeur de zoologie & botanique
Et Maître Gelingen



IV. REGLES

Note préliminaire : N'utilisant plus le système original[7], je vais éviter de trop rentrer dans la mécanique de jeu afin de ne pas léser les joueurs qui utilisent le système de base. Je me bornerai le plus possible aux grandes lignes directrices.

Tout d'abord, le vampirisme fonctionne comme une sorcellerie classique : même mécanique globale et pour le même coût d'achat. Cependant, il n'existe que des sangs purs, soit le joueur achète le pouvoir complètement soit il n'a rien. (Demi-sang, sang pauvre et sang mêlé n'existent pas).

Cette Sorcellerie fonctionne de la façon suivante *(un peu comme le Glamour, au passage)*:

- Chaque rang de maîtrise apporte un pouvoir
- Il existe 3 niveaux d'effets par compétence de magie (un effet par rang de maîtrise).
- Il faut utiliser un D de magie pour activer un effet. Ces D de sorcellerie s'appelle D de Sang.

→ *Pour info, dans mon système de jeu voici comment je calcule les D de sorcellerie :*
2 fois Détermination + rang de maîtrise de la sorcellerie.

- Pour remonter cette réserve de D, le personnage doit boire du sang. La

[7] Voir mon système ici : Et si on jouait autrement

réserve remonte différemment selon les règles que vous utilisez.

→ *Tuer la victime permet de remonter la jauge au max. Si le vampire ne la tue pas il regagne : détermination + rang.*

→ *Si vous utilisez les règles originales : Tuer la victime permet de remonter la jauge au max. La seconde option ne s'applique pas car la réserve de sorcellerie est petite dans le système original.*

4.1 RANG DE MAITRISE :

- APPRENTI (rang 1) : le vampire ne vieillit plus et obtient la capacité de se régénérer.

1D de sang = régénère toutes les Blessures Légères + 1 Blessure grave
(+ 1BG par augmentation sur un jet de Détermination + Solidité diff. de base 20)

→ *Dans le cas où vous donnez moins de D de sang que moi (en suivant le système de base, par ex) je conseille plutôt 1D de Sang = régénère toutes les Blessures.*

Il est, par contre, sensible au feu -dégât doublé- et au soleil -sa peau brûle sous les rayons du soleil, dégât comme le feu *(faire une correspondance entre la taille du feu et le climat : Plus le soleil est visible plus importants seront les dégâts).*

- ADEPTE (rang 2) : Gagne l'avantage *"Beauté du Diable"* OU *"Expression inquiétante"* et peut lancer le rang 2 de ses compétences de sorcellerie.

→ *Si le joueur à déjà « Beauté du Diable » ou « Expression inquiétante », il gagne « Séduisant » ou le second niveau d' « Expression inquiétante ».*

- MAITRE (rang 3) : le vampire est capable d'enfanter et de créer un nouveau vampire. De plus il acquiert la capacité d'utiliser le rang 3 de ses compétences de sorcellerie.

Note : le descriptif du rituel d'enfantement décrit plus haut, n'a rien de magique ; il s'agit simplement d'une pratique culturelle. L'origine de ce rite, remonte à **Saska** qui l'a formalisé pour symboliser la renaissance de l'Homme en Nosferatu. Elle n'a bien sûr pas donné d'explication sur cette pratique et depuis, tous les vampires (ou presque) reproduisent ce rite. Les plus économes se contentent d'une pierre mise dans la bouche de la cible et de « sceller » ses lèvres avec suffisamment de sang vampirique. Le reste n'est que fioritures culturelles et prosaïques : Lorsque l'humain meurt, il expulse de son corps tous ses fluides internes et souille ainsi ses vêtements ; le laver est donc légitime[8].

Remarque : *D'un point de vue « cohérence du monde », le changement de rang de maîtrise de cette sorcellerie (Apprentie, Adepte, Maître) correspond à des « âges » vampirique. Plus le vampire vieillit plus il devient puissant. Je ne chiffre pas ces âges pour vous laissez le choix en la matière, mais dans cette même logique il ne serait pas normal qu'un PJ avec cette sorcellerie puisse changer de rang de maîtrise dans une campagne qui se déroule sur 1 an (ou même 10). Mais à vous de faire le choix entre la logique et la jouabilité.*

- FAIBLESSE : Par ailleurs, contrairement aux autres sorcelleries, à chaque rang de maîtrise le vampire acquiert **aussi** une faiblesse au choix du joueur parmi le folklore vampirique :

- Peur du feu
- Sensible au symbole de Theus

[8] Surtout si l'on met en perspective le caractère de Saska et son goût pour la pureté/propreté…

- Invisible pour les miroirs
- Ne peut traverser l'eau courante
- Ne peut rentrer dans une maison sans être invité
- Phobie de l'ail
- Attaché à sa terre
- *Etc.*

Je ne développe pas les règles, les effets étant assez explicites. Les peurs se jouent comme des niveaux de terreur, les autres comme des interdits,… soyez seulement logique et il doit s'agir de vrai faiblesse !

- OBSESSION : Enfin, le vampire doit choisir une obsession. Ce peut être : le sang, les arts, le libertinage, les duels, *etc*. Tout peut être sujet d'obsession !

→ *Notez qu'il ne s'agit pas réellement d'une faiblesse, mais plutôt d'un élément générateur de RolePlay…*

4.2 COMPETENCES :

Le vampire à des faiblesses, mais à aussi des forces, voici les compétences du vampirisme. Ce ne sont que des exemples, vous pouvez en créer d'autres, mais je pense avoir fait le tour des plus légitimes, lorsqu'on parle de vampire. Ces pouvoirs sont puissant, mais nécessite d'être activés par 1D de sang.

Ligne directrice pour la création des pouvoirs :

Pour le premier rang, il s'agit généralement d'une amélioration des aptitudes humaines, devenant ainsi ***surhumaines***. Cela permet généralement de lancer/garder plus de D (1g1 au rang I / 2g2 au rang II et 3g3 au rang III).

Pour le rang deux, les effets sont plus spectaculaires et deviennent ***surnaturelles***, mais ne doivent pas permettre de faire des attaques foudroyantes et mortelles. Soulever 500kg oui, avoir plusieurs attaques par phase non. Le but est que ces pouvoirs ne déséquilibrent pas complètement le plaisir de jouer, mais restituent tout de même une certaine puissance surhumaine.

Le rang trois est à la base des ***légendes***. Ces pouvoirs permettent de d'accomplir des actes spectaculaires ou, au contraire, subtils mais puissant. Je déconseille de laisser un joueur arriver à ce niveau, sans compter qu'en termes de logique, seuls les vieux vampires atteignent ce rang.

Note : Les coûts d'augmentation des compétences est le même que pour les autres Sorcelleries.

HYPNOSE : *ce pouvoir correspond à celui de la domination mentale, de l'oblitération de la volonté de la cible et repose donc sur la Détermination.*

Rang 1, Obéis-moi : Le vampire peut lancer un ordre simple et court que la victime doit suivre. L'ordre ne peut aller contre ses plus forts désirs (Pas de suicide, à moins d'être suicidaire, donc) et doit être relativement simple à suivre : *Fuis !, Donnes-moi cet objet ! Qui es-tu ?, etc.* Ce pouvoir coûte 1D de sang, comme tous les autres[9]. De plus, la cible n'a pas besoin de comprendre la langue du vampire, il comprendra l'ordre quoi qu'il arrive. Par contre le vampire a intérêt à comprendre la langue de la cible s'il lui ordonne de parler.

Rang 2, Marionnette : En se concentrant le vampire contrôle les mouvements d'une cible pour une scène. Pour chaque D de sang, il peut avoir une autre marionnette en son contrôle, jusqu'à un maximum égalant son score de Détermination. Notez que les personnages importants (Héros et Vilains) ont droit à un jet de détermination pour se libérer après le premier tour.

Rang 3, Mon Maîîître: La cible est tellement dominée qu'elle sait instinctivement ce que souhaite son maître et agira pour combler ses désirs. Un Héros ou Vilain ne peut devenir un esclave. A noter qu'un individu régulièrement maintenu dans cet état, finira par agir en esclave servile, même sans activation de ce pouvoir. Le nosferatu peut avoir autant d'esclaves que son score de Détermination. Par ailleurs, Le rang 2 et 3 n'entre pas en conflit dans le décompte de personnes Hypnotisées (ainsi, avec 2 en Détermination il est possible d'avoir 2 marionnettes **et** 2 esclaves).

Note : Je vous laisse maître des questions concernant la durée des effets, pour vous adapter selon vos besoins. Mais il est logique de penser que le lien doit être régulièrement renforcé, notamment par la dépense de D de sang.

VELOCITE : *ce pouvoir permet au vampire d'agir rapidement et d'avoir des réflexes affûtés.*

Rang 1, Initiative: Les D d'initiative du Vampire sont diminué par son rang de maîtrise (1, 2 ou 3). Le vampire frappe rapidement mais n'a pas pour autant plus d'action.

Ex : sur son jet de Panache, le vampire Adepte (rang 2) agit en phase 3, 5 et 7. Il pourrait choisir d'abaisser ses actions à la phase 1, 3 et 5. Par ailleurs, Il n'est pas obligé d'abaisser tous ces D.

Rang 2, Avec grâce: Le personnage lance et garder 1D 1(g1) de plus (par rang de maîtrise) sur ces jets dépendants de

[9] D'ailleurs, je vais arrêter de le répéter.

Panache. Le vampire agit vite, mais avec panache, ses mouvements ne sont pas humains qu'il s'agisse de grâce ou de souplesse (ou autres), ses gestes impressionnent.

Rang 3, Vif comme l'éclair: le Vampire peut se déplacer si rapidement que nul ne le voit. Le Vampire peut seulement se déplacer (pas d'attaque donc). Il peut par exemple, traverser une salle de bal en un battement de cil pour se retrouver près de sa victime, ou alors arrêter un carreau d'arbalète d'un geste vif de la main… **MAIS PAS** se lancer dans une attaque imparable pour ça cible. Après cette action, le prochain mouvement du vampire peut, bien sûr, être une attaque. Mais il s'agit d'une phase standard d'attaque (donc potentiellement parable par le personnage attaqué).

SOLIDITE : *Ce pouvoir est celui de la force et de l'endurance, celui des prouesses physiques reposant sur la Gaillardise.*

Rang 1, Vigueur surnaturelle : Rajoute 1g1 aux jets impliquant la Gaillardise sur une action *(voir la scène pour des actions épiques, si vous êtes généreux).* Au rang d'Adepte et de Maître les gains sont respectivement, toujours pour 1D de sang, 2g2 puis 3g3.

Rang 2, Tour de Force : On est strictement dans une interaction vampire environnement et j'insiste sur environnement inerte. Par exemple, faire des bonds gigantesques, pousser d'une main la dalle de son tombeau, enfoncer ces mains dans la pierre pour escalader une muraille, *etc.* Le Vampire réussit tout simplement son tour de force en dépensant 1D de sang. Pour toute opposition avec un être vivant, il faut utiliser « **vigueur surnaturelle** ».

→ *(Naturellement, si une dalle est renversée sur un personnage, il y aura des dégâts ad. Hoc.)*

Rang 3, I'll be back : Quoique l'on fasse pour le tuer : le déchiqueter, le brûler, l'écraser,… et peu importe le temps qu'il lui faudra, mais un jour (des années ou des siècles plus tard), le vampire renaitra de ses cendres. Pas content ; Et sa vengeance sera terrible ! Il est à noter que c'est plus ou moins le même effet que le niveau maître de Jack O'Bannon. Lorsque le vampire meurt, le personnage peut choisir de perdre définitivement 1pt de Gaillardise (et réduire son maximum par la même occasion) et ressusciter ; selon un temps défini par le MJ.

CHARISME : *ce pouvoir agit sur la prestance du nosferatu, là ou l'hypnose oblitère l'esprit, le Charisme l'impressionne.*

Rang 1, Tentateur: le personnage obtient des D lancés/gardés sur ses jets demandant de l'aisance sociale (éloquence, étiquette, séduction, mode, …). Le nombre de D dépend de son rang de maîtrise (donc 1g1, 2g2 ou 3g3)[10].

Rang 2, Suggestion: Sur un Jet de Détermination + Charisme contre Détermination ; la cible ratant son jet, accepte purement et simplement l'idée que cherche à lui influer le vampire. La cible sera persuadée du bien fondé de la suggestion et viendra à penser qu'elle est de lui. La

[10] Comme pour tous les autres pouvoirs, il est possible de cumuler un D d'héroïsme pour obtenir encore 1g1.

suggestion n'implique pas une (ré)action directe du sujet car elle représente une idée et non une impulsion. Ainsi, influencer un garde pour lui suggérer de se rendre donnera vraiment envie au garde de ce rendre, mais certaines contingences du moment, du contexte, peuvent l'empêcher d'effectivement se rendre : par exemple, s'il se trouve au milieu d'une cohorte (ce qui sécurise tout de même). La suggestion est subtile et certaines personnes de volonté sont difficilement influençables. Le MJ valide ou non le type de suggestion réalisable.

Rang 3, Quelle présence ! : L'aura du vampire est telle que sa seule présence suffit à influencer les esprits. Les gens écoutent ses paroles et trouvent qu'il est magnifique, impressionnant, intimidant, inquiétant, *etc*. Peut importe l'adjectif qui arrive en tête lorsqu'on pense à ce vampire, les gens sont impressionnés et auront du mal à agir contre lui. Selon le comportement du nosferatu, ce dernier peut tenir sous sa férule une cour par la crainte ou au contraire par l'admiration. Plus le vampire est ancien, plus la zone d'effet est vaste et puissante. Mais elle ne devrait pas dépasser une ville ou une petite région. Les brutes et hommes de mains ne peuvent résister, seul les Vilains et Héros en sont capables, bien que cela ne soit pas automatique (jet d'opposition, Panache + Charisme contre Détermination de la cible). La dépense du D de sang se fait lors de la première rencontre avec le groupe.

→ *Au niveau d'un joueur, ce pouvoir devrait se limiter aux brutes et hommes de mains et ne perdurer que chez les brutes. Mais encore une fois, je laisse le MJ responsable des limites du pouvoir.*

TRANSFORMATION : *il s'agit, comme son nom l'indique, du pouvoir permettant d'altérer le corps.*

Rang 1, Homini lupus: le personnage est capable de se métamorphoser en un loup. Voir le Pyeryem pour les règles et limites.

Rang 2, Vermineus: cette fois-ci, la transformation s'effectue en vermine. Arrivé au rang d'adepte dans cette compétence, le vampire choisie **UN** type de vermine, *(généralement un nuée de chauve-souris **ou** de rats)* et pourra revêtir cette apparence (Il s'agit bien de plusieurs créatures). Chacun des membres tués correspondra à des blessures, s'il n'en reste plus le vampire est mort.

Rang 3, Monstrosis: Pour ce dernier rang de maîtrise, le vampire est capable de revêtir la forme d'une bête humanoïde, sorte de loup-garou (*cf.* Dracula de Coppola pour le visuel). Je vous laisse juge des bonus ; voir le Pyeryem.

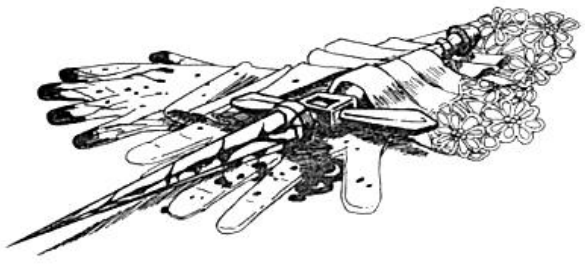
DEMENCE : *il s'agit du pouvoir des Incubes et Succubes, du pouvoir qui comprime le cœur, étouffe, et angoisse.*

Rang 1, Succube et Incube : Face à un vampire qui utilise cette compétence, la cible se met à avoir des palpitations, un souffle court et commence à voir trouble. Du coté du vampire, ses yeux deviennent rougeoyant et sa voix « s'approfondie ». La cible subit 4 niveaux de terreur.

Rang 2, *Cauchemar* : Au rang 2, le nosferatu peut influencer les rêves d'une cible *(qui tourneront généralement au cauchemar)*. Grâce à cela, le vampire pourra :

- Apprendre les pensées secrètes du sujet *(avec un jet de code pour décrypter les rêves),*
- envoyer un message dont la cible se souviendra au réveil *(mais elle ne comprendra pas forcement l'origine du message. Elle aura tout de même l'impression que ce message est bien réel)*,
- torturer dans ces cauchemars la victime *(induisant, stress, manque de sommeil et au bout d'un moment, insomnie avec tous les problèmes an découlant, ou encore peur de dormir et donc revoir ces cauchemars qui semblent tellement vrai….)*
- et tout ce qui vous semble possible de faire dans les rêves/cauchemars de la victime.

Rang 3, Abysses : à ce niveau, les terreurs les plus profondément enfouies de la victime remontent à la surface et s'emparent de son esprit. La victime s'effondre dans la démence. Il pourra s'agir d'hallucination, d'attaque de panique, de phobie, catatonie, paranoïa… Même si les phases aigues de démence sont apaisées, le personnage ainsi ciblé ne devrait jamais pouvoir redevenir sain.



Voir sur le **Sden**, mon scénario :

« ***OMBRE SUR LA VILLE*** »

Une aventure gothique à 7th Sea, mettant en scène des meurtres horribles, des disparitions étranges, un nosferatu pluri-centenaire et bien d'autres mystères !